

## BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya

Volume 3 Nomor 2, 2019

Journal homepage : <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>



### PERMAINAN BAHASA KOMIKA RIDWAN REMIN DALAM ACARA GRAND FINAL STAND UP COMEDY INDONESIA (SUCI) 7

Zuni Lilaifi<sup>1</sup>

*Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang*

#### ARTICLE INFO

##### *Article history:*

Received: 14 Oct 2019

Accepted: 18 Nov 2019

Published: 31 Dec 2019

##### *Kata Kunci:*

permainan bahasa,  
komika, stand up  
comedy, humor

##### *Keywords:*

language play, comic,  
stand up comedy,  
humor

#### ABSTRACT

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif dengan orientasi teori pragmatik. Penelitian ini menganalisis permainan bahasa oleh Ridwan Remin (RR). Permasalahan dalam penelitian ini adalah RR terkenal seorang raja roasting. Oleh karena itu, penelitian ini menganalisis dan menyelidiki bentuk permainan bahasa apa yang digunakan RR. Tujuan penelitian ini juga menentukan dan mendeskripsikan bentuk permainan bahasa RR, fungsi permainan bahasa RR, dan gaya permainan bahasa RR. Pada dasarnya permainan bahasa merupakan bentuk penyimpangan kontruksi termasuk prinsip percakapan yang bersifat pragmatis dengan fungsi dan tujuan tertentu. Permainan bahasa dalam penelitian ini diambil dari video RR Stand Up Comedy Indonesia 7. Stand up comedy sangat lekat dengan humor. Jadi, hasil penelitian terhadap permainan bahasa RR ditemukan penyimpangan prinsip pragmatis yaitu penyimpangan prinsip kesopanan dengan fungsi humor dan gaya bahasa ironi.

This study uses a qualitative approach and the type of descriptive research with a pragmatic theory orientation. This study analyzed language games by Ridwan Remin (RR). The problem in this study was that RR was famous for being a king roasting. Therefore, this study analyzes and investigates what form of language games RR uses. The purpose of this study was to determine and describe the form of RR language games, RR language game functions, and RR language play styles. Basically language games are a form of construction irregularities including the principle of pragmatic conversation with certain functions and objectives. The language game in this study was taken from the video RR Stand Up Comedy Indonesia 7. Stand up

<sup>1</sup> Corresponding author.

E-mail addresses: [umum.lila@gmail.com](mailto:umum.lila@gmail.com) (Zuni Lilaifi)

---

comedy is very attached to humor. So, the results of research on RR language games found a deviation of pragmatic principles, namely deviance of the principle of modesty with the function of humor and the style of language of irony.

---

## PENDAHULUAN

Manusia selalu berkomunikasi agar terjalin hubungan satu sama lain. Salah satu cara berkomunikasi adalah berbahasa. Menurut Chaer (2009:30) bahwa bahasa adalah alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi. Berbahasa dilaksanakan dengan mematuhi prinsip atau maksim yang bersifat pragmatis agar tidak terjadi kesalahpahaman antara penutur dan mitra tutur. Namun, pada kenyataannya ujaran setiap manusia ada yang dilaksanakan dengan melanggar atau menyimpang dari prinsip. Oleh karena itu, penelitian terhadap permainan bahasa komika Ridwan Remin (RR) dipilih karena penggunaan bahasa yang dilanggar untuk tujuan tertentu. Pernyataan tersebut sependapat dengan Sobur (2014:217) bahwa bahasa dalam kehidupan sehari-hari terdapat banyak distingsi dan nuansa halus yang dikembangkan selama beberapa generasi para pemakai bahasa dalam upaya untuk mengungkapkan pikiran.

Permainan Bahasa menurut Wijana (2004:3) adalah bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna serta bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan. Selain itu, menurut Wijana (2004:2) humor adalah salah satu bentuk permainan. Menurut Crystal (1998:1)

*We play with language when we manipulate it as a source of enjoyment, either for ourselves or for the benefit of others. I mean 'manipulate' literally: we take some linguistic feature – such as a word, a phrase, a sentence, a part of word, a group of sounds, a series of letters- and make it do things it does not normally do.*

Berdasarkan fenomena yang terjadi di Indonesia, permainan bahasa marak digunakandi televisi. Selain di televisi, permainan bahasa muncul dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, permainan bahasa menarik untuk diteliti karena berkaitan dengan penyimpangan.

Salah satu media permainan bahasa yang menarik diteliti adalah *stand up comedy*. Kemenarikan media *stand up comedy* yaitu menggunakan permainan bahasa yang berfungsi untuk mencapai humor, kritik, dan sebagainya. Glick memiliki pendapat tentang permainan bahasa dan humor. Glick (2007:293-294)

*The official purpose of the performance is for the comedian to make the audience laugh and thereby entertain them. Given the essentially empty and thus 'imaginary' stage, it is primarily language that is used to bring into shared existence the kinds of knowledge that are key to an understanding of performance's humor.*

Pada penelitian ini komika yang diteliti adalah Ridwan Remin (RR). Bentuk permainan bahasa yang menjadi alat analisis berupa penyimpangan prinsip dengan fungsi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk

menganalisis dan menyelidiki penggunaan permainan bahasa komika RR. Selain itu, mendeskripsikan fungsi permainan bahasa dan gaya permainan bahasa yang digunakan oleh komika RR.

Penelitian ini mempertimbangkan penelitian yang telah ada untuk menghindari plagiasi. Penelitian terdahulu yang menjadi referensi pertama adalah "Penyimpangan Prinsip Kerjasama dalam *Stand Up Comedy* oleh *Comic* perempuan di Indonesia dari Tahun 2012-2014" yang ditulis oleh Dian Hanung Singgih Prasetyo dari mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta, skripsi tahun 2015. Hasil penelitian tersebut ditemukan wujud penyimpangan prinsip kerjasama yang diklasifikasikan dalam dua maksim yaitu tunggal dan ganda. "Permainan Bahasa dalam Wacana Gombal" oleh Sony Christian Sudarsono, mahasiswa program studi Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, skripsi tahun 2013 menjadi referensi kedua. Hasil penelitian tersebut ditemukan aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan dalam kreativitas wacana gombal karena bersifat tidak terduga. "Gaya Bahasa dalam Parodi Stand Up Comedy Indonesia (SUCI)" oleh Muhammad Idrus Assegaf, skripsi tahun 2013 Universitas Wijaya Putra Surabaya. Hasil penelitian tersebut berfokus pada jenis gaya bahasa dalam parodi stand up comedy Indonesia (SUCI).

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis sesuai dengan teori permainan bahasa. Bentuk, fungsi, dan gaya bahasa permainan bahasa menjadi acuan teori dalam meneliti permainan bahasa komika Ridwan Remin dalam acara *stand up comedy Indonesia 7* Kompas TV. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Jenis penelitian ini yaitu jenis penelitian deskriptif dengan orientasi teori pragmatik.

Data penelitian ini adalah wacana khususnya yang dituturkan atau tuturan oleh komika Ridwan Remin (RR). Wacana tersebut menjadi data yang dikupas dengan teori permainan bahasa dengan orientasi pragmatik. Data tersebut dianalisis untuk ditemukan bentuk, fungsi, dan gaya bahasa permainan bahasa komika RR. Terdapat data tambahan untuk menganalisis yaitu wacana yang memiliki persamaan kasus di komunitas Stand Up Indo Malang. Data tersebut untuk menambah ilmu dan data peneliti dalam menganalisis, mendeskripsikan, dan menemukan permainan bahasa komika RR. Sumber data lain penelitian ini adalah video acara *grand final stand up comedy Indonesia 7* Kompas TV.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan observasi partisipasi pasif. Teknik tersebut diterapkan dengan mengumpulkan sumber berupa materi permainan bahasa untuk memperkuat penelitian. Tahapnya pengunduhan video komika RR dalam acara *grand final stand up comedy Indonesia 7* Kompas TV. Tahap selanjutnya pengamatan, peneliti menyimak atau mengamati permainan bahasa komika RR. Selanjutnya,

peneliti membuat transkrip untuk mendapatkan data yang akurat dari acara tersebut. Pengumpulan data selanjutnya dilakukan dengan mencatat dan mengklasifikasikannya berdasarkan ketiga rumusan masalah.

Instrumen penelitian ini salah satunya adalah peneliti. Peneliti sebagai instrumen utama, adapun instrumen pendukungnya adalah video yang diunduh dari youtube. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif. Pada proses analisis interaktif, terdapat pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Wujud paparan data dapat dipaparkan sebagai berikut. *Mamat Alkatiri/ kalo dimata juri penampilan lo luar biasa/ dimata gua lo biasa aja/ karena juara bukan yang ngemis-ngemis minta juara di atas panggung//*. Konteks tersebut RR memberikan pernyataan kepada Mamat yang tampil lebih dulu bahwa dia tidak lebih bagus dari RR. Analisis tersebut yaitu bentuk permainan bahasa penyimpangan maksim penerimaan yang termasuk dalam prinsip kesopanan. Fungsi permainan bahasa yaitu humor dan gaya permainan bahasa yaitu ironi.

## HASIL

Berdasarkan analisis data transkrip hasil penelitian dipaparkan dalam kolom dan sub bab. Paparan tersebut yaitu sebagai berikut.

### Bentuk Permainan Bahasa

Bentuk permainan bahasa pada penelitian ini dapat dilihat dari penyimpangan prinsip yang bersifat pragmatis yaitu penyimpangan prinsip kerjasama dan kesopanan yang mencakup beberapa maksim. Keberhasilan penyimpangan prinsip kesopanan membutuhkan penyimpangan maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan pelaksanaan. Keberhasilan penyimpangan prinsip kesopanan membutuhkan penyimpangan maksim kebijaksanaan, kemurahan, penerimaan, kerendahan hati, kecocokan, dan kesimpatian. Berikut adalah cuplikan transkrip dengan hasil penelitian.

Cuplikan Transkrip	Kontek	Kode
Mamat Alkatiri/ kalo dimata juri penampilan lo luar biasa/ dimata gua lo biasa aja/ karena juara bukan yang ngemis-ngemis minta juara di	RR memberikan pernyataan kepada Mamat yang tampil lebih dulu bahwa dia tidak lebih bagus dari RR.	RR/PM/01
Sok sokan ngledekin bapak gua/ seleranya tinggi lo dia/ minimal rambutnya blonde//	RR menolak dengan halus karena Mamat membuat lelucon kalau bapak RR dijodohkan dengan ibu Mamat.	RR/PM/02
Yah juara itu butuh usaha gitu/ yah di SUCI biasanya ada pola kalau yang bawa keluarga di malam grand final bakal juara/ makanya gua usaha bawa keluarga gua tercinta kesini/ makasih	Usaha RR menjadi juara di SUCI 7.	.RR/PM/03

Tapi disini ada keluarga nya mamat/ kebetulan gua yang bawa/ usaha gua juga ya/ makasih/ maaf ngrepotin nih//	Kontra antara usaha RR dan Mamat hampir sama dan kebanyakan seperti itu.	RR/PM/04
Tapi gua ya hampir percaya/ hampir di setiap kompetisi yang ada di setiap tv nasional yang bisa juara itu/ cuman orang- orang yang bisa ngangkat kisah sedih di hidupnya gitu/	Ada cara lain untuk menjadi juara oleh RR.	RR/PM/05

Pada cuplikan transkrip pertama dapat dianalisis dan dideskripsikan hasil penelitian mengenai bentuk permainan bahasa yang digunakan RR dalam *opening* penampilan SUCI 7. Pertama, kode tuturan RR/PM/01 menunjukkan pemanfaatan penyimpangan prinsip kesopanan dengan maksim penerimaan pada *juara bukan yang ngemis-ngemis di atas panggung*. Kedua, kode tuturan RR/PM/02 RR menggunakan penyimpangan maksim penerimaan juga yang termasuk dalam prinsip kesopanan pada *sok-sokan ngledekin bapak gua*.

Selain itu, ketiga, kode tuturan RR/PM/03 dianalisis sebagai penyimpangan maksim kuantitas yang termasuk dalam penyimpangan prinsip kerjasama pada *yah juara itu butuh usaha gitu/ yah di SUCI biasanya ada pola kalau yang bawa keluarga di malam grand final bakal juara/*. Keempat, kode tuturan RR/PM/04 dianalisis sebagai penyimpangan maksim kemurahan yang termasuk dalam penyimpangan prinsip kesopanan pada *tapi disini ada keluarga nya mamat/ kebetulan gua yang bawa/*. Kelima, tuturan kode RR/PM/05 dianalisis sebagai penyimpangan maksim relevansi yang termasuk dalam penyimpangan prinsip kerjasama. Kelima bentuk permainan bahasa tersebut dianalisis juga berdasarkan konteks.

### Fungsi Permainan Bahasa

Fungsi permainan bahasa muncul pada teori permainan bahasa karena *stand up comedy* memiliki fungsi utama yaitu humor. Namun, untuk meneliti dan menyelidiki penggunaan fungsi permainan bahasa RR dilakukan penelitian ini.

Terdapat tiga fungsi permainan bahasa secara umum yaitu fungsi humor, kritik sosial, dan kreatif. Berikut adalah cuplikan *opening* RR dalam SUCI 7.

Konteks: RR memberikan pernyataan kepada Mamat yang tampil lebih dulu bahwa dia tidak lebih bagus dari RR.	RR: Mamat Alkatiri/ kalo dimata juri penampilan lo luar biasa/ dimata gua lo biasa aja/ karena juara bukan yang ngemis-ngemis minta juara di atas panggung//
---	---

Tuturan kode RR/PM/01 menunjukkan penggunaan fungsi permainan bahasa humor dan kritik sosial.

Konteks:

RR menolak dengan halus karena Mamat membuat lelucon kalau bapak RR dijodohkan dengan ibu Mamat.

RR:

Sok sokan ngledengin bapak gua/ seleranya tinggi lo dia/ minimal rambutnya blonde//

Analisis tuturan kode RR/PM/02 didapat penggunaan fungsi permainan bahasa humor dan kreatif.

Konteks:

Usaha RR menjadi juara di SUCI 7.

RR:

Yah juara itu butuh usaha gitu/ yah di SUCI biasanya ada pola kalau yang bawa keluarga di malam grand final bakal juara/ makanya gua usaha bawa keluarga gua tercinta kesini/ makasih

Tuturan kode RR/PM/03 menggunakan fungsi permainan bahasa humor.

Konteks:

Kontra antara usaha RR dan Mamat hampir sama dan kebanyakan seperti itu.

RR:

Tapi disini ada keluarga nya mamat/ kebetulan gua yang bawa/ usaha gua juga ya/ makasih/ maaf ngrepotin nih//

Tuturan kode RR/PM/04 dianalisis sebagai pemanfaatan fungsi permainan bahasa humor.

Konteks:

Ada cara lain untuk menjadi juara oleh RR.

RR:

Tapi gua ya hampir percaya/ hampir di setiap kompetisi yang ada di setiap tv nasional yang bisa juara itu/ cuman orang-orang yang bisa ngangkat kisah sedih di hidupnya gitu/

Tuturan RR/PM/05 dianalisis sebagai pemanfaatan fungsi permainan bahasa humor dan kreatif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut yang mendominasi adalah fungsi permainan bahasa humor.

### **Gaya Bahasa dalam Permainan Bahasa**

Pada hasil penelitian bentuk dan fungsi permainan bahasa telah dipaparkan transkrip *opening* RR dalam SUCI 7. Gaya permainan bahasa dianalisis menggunakan gaya bahasa berdasarkan makna langsung dan tidak langsung yaitu gaya bahasa retorik dan gaya bahasa kiasan. Gaya bahasa retorik meliputi eufimisme, hiperbola, dan paradoks. Gaya bahasa kiasan meliputi ironi dan satire. Berikut adalah hasil penelitian mengenai gaya permainan bahasa yang dianalisis. Pada tuturan kode RR/PM/01 menggunakan gaya bahasa ironi yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan karena menyindir

finalis lain. Pada tuturan kode RR/PM/02 RR memanfaatkan penggunaan gaya bahasa eufimisme yang termasuk dalam gaya bahasa retorik karena menggunakan kata halus untuk mengolok finalis lain.

Selain itu, pada tuturan kode RR/PM/03 dianalisis dan didapatkan hasil bahwa RR menggunakan gaya bahasa eufimisme yang termasuk dalam gaya bahasa retorik karena menggunakan penghalusan ungkapan. Pada tuturan kode RR/PM/04 menggunakan pemanfaatan gaya bahasa ironi yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan karena menggunakan sindirian untuk finalis lain. Pada tuturan kode RR/PM/05 penelitian menyatakan bahwa RR menggunakan gaya bahasa paradoks yang termasuk dalam gaya bahasa retorik karena ada pertentangan antara fakta yang ada. Berdasarkan hasil penelitian tersebut RR menggunakan gaya permainan bahasa dengan makna langsung dan tidak langsung.

## PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan mengenai bentuk, fungsi, dan gaya permainan bahasa. Berikut dipaparkan pembahasan berdasarkan cuplikan (*opening*) transkrip RR dalam SUCI 7.

### Bentuk Permainan Bahasa

Pertama, kode tuturan RR/PM/01 menggunakan penyimpangan maksim penerimaan yang termasuk dalam prinsip kesopanan.

Konteks: RR memberikan pernyataan kepada Mamat yang tampil lebih dulu bahwa dia tidak lebih bagus dari RR.  
RR : Mamat Alkatiri/ kalo dimata juri penampilan lo luar biasa/ dimata gua lo biasa  
aja/ karena juara bukan yang ngemis-ngemis minta juara di atas panggung//

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksim penerimaan adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu pada *Mamat Alkatiri/ kalo dimata juri penampilan lo luar biasa/ dimata gua lo biasa aja/* mengandung kalimat yang menyatakan ketidakterimaan. RR menyatakan tidak terima terhadap pernyataan juri bahwa Mamat luar biasa. Namun, RR juga melanggar penyimpangan maksim penerimaan dalam hal memaksimalkan rasa tidak hormat pada orang lain. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa karena melanggar prinsip yang bersifat pragmatis.

Kedua, kode tuturan RR/PM/02 menggunakan penyimpangan maksim kuantitas yang termasuk dalam prinsip kerjasama.

Konteks: RR menolak dengan halus karena Mamat membuat lelucon kalau bapak RR dijodohkan dengan ibu Mamat.  
RR : Sok sokan ngledekin bapak gua/ seleranya tinggi lo dia/ minimal rambutnya blonde//

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksim penerimaan adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu pada *seleranya*

*tinggi lo dia* menunjukkan ketidakterimaan pernyataan finalis lain yang ingin menyatukan orang tua RR dan orang tua finalis lain untuk tujuan bagi hasil juara. Tuturan tersebut juga menunjukkan penyimpangan maksim penerimaan karena memaksimalkan rasa tidak hormat kepada orang lain.

Ketiga, kode tuturan RR/PM/03 dianalisis bahwa menggunakan penyimpangan maksim kuantitas yang termasuk dalam penyimpangan prinsip kerjasama.

Konteks: Usaha RR menjadi juara di SUCI 7.

RR : Yah juara itu butuh usaha gitu/ yah di SUCI biasanya ada pola kalau yang bawa keluarga di malam grand final bakal juara/ makanya gua usaha bawa keluarga gua tercinta kesini/ makasih ya/ maaf ngrepotin nih/

Analisis yang menunjukkan penggunaan penyimpangan maksim kuantitas adalah keseluruhan wacana, tetapi ada kunci yaitu pada *yah juara itu butuh usaha gitu/ yah di SUCI biasanya ada pola kalau yang bawa keluarga*. Hal tersebut menunjukkan kata yang berlebihan dan memberikan informasi yang tidak dibutuhkan dalam arti tidak ada kalimat tersebut masih ada artinya. Namun, hal tersebut menjadi salah satu keberhasilan permainan bahasa RR.

Keempat, kode tuturan RR/PM/04 memanfaatkan penyimpangan maksim kemurahan yang termasuk dalam penyimpangan prinsip kesopanan.

Konteks: Kontra antara usaha RR dan Mamat hampir sama dan kebanyakan seperti

RR : Tapi disini ada keluarga nya mamat/ kebetulan gua yang bawa/ usaha gua juga ya/ makasih/ maaf ngrepotin nih//

Hasil penelitian dibahas bahwa tuturan RR/PM/04 menggunakan penyimpangan maksim kemurahan. Bukti penyimpangan maksim tersebut terdapat pada keseluruhan wacana, tetapi terdapat kunci yaitu *kebetulan gua yang bawa* menyatakan pelanggaran memaksimalkan meminimalkan keuntungan diri sendiri. Pada tuturan tersebut RR jelas memaksimalkan keuntungan dirinya dengan mengakui bahwa keluarga finalis lain adalah usaha dia. Keberhasilan permainan bahasa tersebut sesuai dengan teori penyimpangan maksim kemurahan.

Kelima, kode tuturan RR/PM/05 memanfaatkan penyimpangan maksim relevansi yang termasuk penyimpangan prinsip kerjasama.

Konteks: Ada cara lain untuk menjadi juara oleh RR.

RR : Tapi gua ya hampir percaya/ hampir di setiap kompetisi yang ada di setiap tv nasional yang bisa juara itu/ cuman orang-orang yang bisa mengangkat kisah sedih di hidupnya gitu/

Pembahasan analisis kode tuturan RR/PM/05 yaitu menggunakan penyimpangan maksim relevansi. Bukti penggunaan tersebut terdapat pada keseluruhan wacana, tetapi terdapat kunci yaitu *yang bisa juara itu/ yang bisa mengangkat kisah sedih di hidupnya*. Hubungan antara penilaian kompetisi dan mengangkat kisah sedih sangat jauh, tetapi menimbulkan humor. Hal tersebut termasuk keberhasilan permainan bahasa.



## Fungsi Permainan Bahasa

Fungsi permainan bahasa dibahas berdasarkan fungsi permainan bahasa yaitu dipaparkan sebagai berikut.

Konteks: RR memberikan pernyataan kepada Mamat yang tampil lebih dulu bahwa dia tidak lebih bagus dari RR.

RR : Mamat Alkatiri/ kalo dimata juri penampilan lo luar biasa/ dimata gua lo biasa aja/ karena juara bukan yang ngemis-ngemis minta juara di atas panggung//

Tuturan kode RR/PM/01 menunjukkan penggunaan fungsi permainan bahasa humor dan kritik sosial. Stand up comedy pada dasarnya adalah humor tetapi pada kata *ngemis-ngemis* adalah kritik sosial agar tidak mengiba pada saat yang tidak tepat.

Sama halnya dengan tuturan selanjutnya yang menggunakan fungsi humor.

Konteks: RR menolak dengan halus karena Mamat membuat lelucon kalau bapak RR dijodohkan dengan ibu Mamat.

RR : Sok sokan ngledengin bapak gua/ seleranya tinggi lo dia/ minimal rambutnya blonde//

Analisis tuturan kode RR/PM/02 didapat penggunaan fungsi permainan bahasa humor dan kreatif. Selain humor, fungsi yang digunakan yaitu kreatif ditunjukkan pada kata *blonde* karena penggambaran selera orang tua menyukai blonde adalah hal yang jarang.

Konteks: Usaha RR menjadi juara di SUCI 7.

RR : Yah juara itu butuh usaha gitu/ yah di SUCI biasanya ada pola kalau yang bawa keluarga di malam grand final bakal juara/ makanya gua usaha bawa keluarga gua tercinta kesini/ makasih ya/ maaf ngrepotin nih/

Tuturan kode RR/PM/03 menggunakan fungsi permainan bahasa humor. Pada dasarnya hal tersebut informasi yang dipermainkan bahasanya hingga menimbulkan kelucuan. Oleh karena itu, humor adalah hal tepat untuk mengklasifikasikan fungsi wacana tersebut.

Konteks: Kontra antara usaha RR dan Mamat hampir sama dan kebanyakan seperti

RR : Tapi disini ada keluarga nya mamat/ kebetulan gua yang bawa/ usaha gua juga ya/ makasih/ maaf ngrepotin nih//

Tuturan kode RR/PM/04 dianalisis sebagai pemanfaatan fungsi permainan bahasa humor. Pada dasarnya humor adalah bentuk permainan bahasa. Oleh karena itu, wacana tersebut menunjukkan fungsi humor pada keseluruhan wacana dengan kunci *kebetulan gua yang bawa*.

Konteks: Ada cara lain untuk menjadi juara oleh RR.

RR : Tapi gua ya hampir percaya/ hampir di setiap kompetisi yang ada di setiap tv nasional yang bisa juara itu/ cuman orang-orang yang bisa mengangkat kisah sedih di hidupnya gitu/

Tuturan RR/PM/05 dianalisis sebagai pemanfaatan fungsi permainan bahasa humor dan kreatif. Humor sudah jelas digunakan dalam permainan bahasa tersebut, tetapi kreatif ditunjukkan pada alasan mengapa kisah sedih di hidup bisa membawanya menjadi juara. Berdasarkan pembahasan tersebut yang mendominasi adalah fungsi permainan bahasa humor.

### **Gaya Bahasa dalam Permainan Bahasa**

Gaya bahasa dalam permainan bahasa dibahas berdasarkan hasil penelitian permainan bahasa yaitu dipaparkan sebagai berikut.

Konteks: RR memberikan pernyataan kepada Mamat yang tampil lebih dulu bahwa dia tidak lebih bagus dari RR.

RR : Mamat Alkatiri/ kalo dimata juri penampilan lo luar biasa/ dimata gua lo biasa aja/ karena juara bukan yang ngemis-ngemis minta juara di atas panggung//

Tuturan kode RR/PM/01 menunjukkan penggunaan gaya bahasa ironi yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan. Analisis tersebut menunjukkan bahwa RR menyindir finalis lain dengan keseluruhan wacana, tetapi terdapat kata kunci yaitu *juara bukan yang ngemis-ngemis minta juara di atas panggung//*.

Konteks: RR menolak dengan halus karena Mamat membuat lelucon kalau bapak RR diodohkan dengan ibu Mamat.

RR : Sok sokan ngledekin bapak gua/ seleranya tinggi lo dia/ minimal rambutnya blonde//

Analisis tuturan kode RR/PM/02 menggunakan gaya bahasa eufimisme karena mengandung penghalusan percakapan dalam pernyataan RR. Wacana tersebut menunjukkan eufimisme dengan kunci *Sok sokan ngledekin bapak gua/ seleranya tinggi lo dia*. RR mengungkapkan bahwa bapaknya bukan seseorang yang murah dia memiliki standardisasi sendiri.

Konteks: Usaha RR menjadi juara di SUCI 7.

RR : Yah juara itu butuh usaha gitu/ yah di SUCI biasanya ada pola kalau yang bawa keluarga di malam grand final bakal juara/ makanya gua usaha bawa keluarga gua tercinta kesini/ makasih ya/ maaf ngrepotin nih/

Tuturan kode RR/PM/03 juga menggunakan eufimisme dalam permainan bahasa ditunjukkan pada pengungkapan kalau ingin menjadi juara dan RR yakin menjadi juara karena melakukan hal itu yaitu membawa keluarga acara SUCI 7. Namun, hal tersebut memiliki penghalusan dalam pengungkapan yang menjadi keberhasilan permainan bahasa.

Konteks: Kontra antara usaha RR dan Mamat hampir sama dan kebanvakan seperti

RR : Tapi disini ada keluarga nya mamat/ kebetulan gua yang bawa/ usaha gua juga ya/ makasih/ maaf ngrepotin nih//

Tuturan kode RR/PM/04 menggunakan gaya bahasa ironi yang termasuk dalam gaya bahasa kiasan. Gaya bahasa ironi yang dimanfaatkan oleh RR ditunjukkan pada mengungkapkan sindiran terhadap finalis walaupun Mamat membawa keluarga tetap RR yang merasa yakin juara.

Konteks: Ada cara lain untuk menjadi juara oleh RR.

RR : Tapi gua ya hampir percaya/ hampir di setiap kompetisi yang ada di setiap tv nasional yang bisa juara itu/ cuman orang-orang yang bisa mengangkat kisah sedih di hidupnya gitu/

Tuturan RR/PM/05 dianalisis sebagai pemanfaatan gaya bahasa paradoks yang termasuk dalam gaya bahasa retorik. Gaya bahasa tersebut ditunjukkan pada pertentangan fakta-fakta bahwa juara harus mengangkat kisah sedih dihidup. Padahal, hal tersebut bukan satu-satunya penyebab dia menjadi juara. Berdasarkan pembahasan mengenai gaya bahasa terdapat penggunaan yang seimbang antara makna langsung dan tidak langsung.

## SIMPULAN

Permainan bahasa merupakan bentuk penggunaan bahasa dapat berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan atau pelanggaran yang bersifat pragmatis dengan kekacauan hubungan bentuk dan makna yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan. Pembicara atau pencipta permainan bahasa dalam *stand up comedy* disebut komika atau *comic*. Pelanggaran atau penyimpangan prinsip yang bersifat pragmatis menjadi bentuk permainan bahasa RR dalam acara *grand final SUCI 7*.

Penyimpangan tersebut penyimpangan prinsip kerjasama dan penyimpangan prinsip kesopanan. Penyimpangan prinsip kerjasama terdiri atas maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan pelaksanaan. Penyimpangan prinsip kesopanan meliputi penyimpangan maksim kebijaksanaan, penerimaan, kemurahan, kerendahan hati, kecocokan, dan kesimpatian. Gaya bahasa tersebut yaitu 1) gaya bahasa retorik yaitu penyimpangan dari kontruksi biasa untuk mencapai efek tertentu terdiri atas eufimisme, hiperbola, dan paradoks. 2) Gaya bahasa kiasan yaitu dibentuk berdasarkan perbandingan atau persamaan terdiri atas ironi dan satire.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa yang digunakan RR didominasi dengan penyimpangan prinsip kesopanan, fungsi permainan bahasa humor, dan gaya bahasa retorik. Saran dalam penelitian ini ditujukan pada penulis dan pada pembaca apabila terdapat penelitian lanjutan akan lebih baik memberikan gaya permainan bahasa dengan acuan lain. Apabila pembaca seorang komika dapat menjadi pelajaran dan peningkatan kreativitas dalam penciptaan permainan bahasa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, L dan Ribut W. (2014). How It Starts and Ends: A Study of Indonesian Stand-Up Comedy. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 14(2): 171-189
- Alam, Syamsul. (2016). *Stand Up Comedy Indonesia sebagai Kritik Sosial (Analisis Wacana Stand Up Comedy Indonesia Season 4 di Kompas TV)*. Skripsi. Makassar: UIN Allaudin
- Ariyani, D. (2010). *Pelanggaran Prinsip Kesantunan dan Implikatur dalam Acara Opera Van Java di Trans 7: Sebuah Kajian Pragmatik*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret

- Assegaf, M. I. (2013). *Gaya Bahasa dalam Parodi Stand Comedy Indonesia (SUCI)*. Skripsi. Surabaya: Universitas Wijaya Putra
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Crystal, David. (1998). *Language Play*. Chicago: The University of Chicago Press
- Glick, Douglas J. Some Performative Technique of Stand-up Comedy: An Exercise in The Textuality of Temporalization. *Language & Communication*, 27(3): 291-306
- Keraf, G. (2004). *Diksi dan Gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kuczaj, S. A. (1983). *Crib Speech and Language Play*. Springer-Verlag New York
- Mintz, L. E. (1985). Standup Comedy as Social and Cultural Mediation. *American Quarterly*, 37(1): 71-80
- Papana, R. (2016). *Buku Besar Stand-Up Comedy Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. 2017. Malang: Universitas Negeri Malang
- Prasetyo, D. H. S. (2015). *Penyimpangan Prinsip Kerjasama dalam Stand Up Comedy oleh Comic Perempuan di Indonesia Dari Tahun 2012 –Juni 2014*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rutter, J. (2000). The Stand-up Introduction Sequence: Comparing Comedy Comperes. *Journal of Pragmatics*, 32(4): 463-483
- Saputry, D. (2015). Permainan Bahasa pada Plat Nomor Kendaraan Bermotor (Suatu Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Kreasi*, XV(1): 1-14
- Sobur, A. (2014). *Filsafat Komunikasi: Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Stand Up Kompas TV. 2017, 4 Agustus. *Ridwan Remin: Mobil Goyang (Grand Final SUCI 7)* (berkas video), online, <https://m.youtube.com/watch?v=D6shsg3ZF7o>, diunduh pada tanggal 1 April 2018
- Stand Up Kompas TV. 2017, 4 Agustus. *Ridwan Remin: Dicolek Setan (Grand Final SUCI 7)* (berkas video), online, <https://m.youtube.com/watch?v=Gnyg65NMuYc>, online, diunduh pada tanggal 1 April 2018
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia
- Wijana, I. D. (2004). *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak Publishing
- Wijana, I. D. P dan Rohmadi, M. (2009). *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Wijana, I. D. (2016). Stand Up Comedy: Language Play and Its Functions (Systemic Functional Linguistic Approach). *Journal of Faculty of Cultural Sciences, Gadjah Mada University*, 16(2): 99-105
- Yule, G. (2014). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.